

# VIER GEWINNT

Von Timo Hahn

# Inhalt



- Problemstellung
- Lösungsansatz
- Minimax-Algorithmus
- Parallelisierungsschema

# Problemstellung



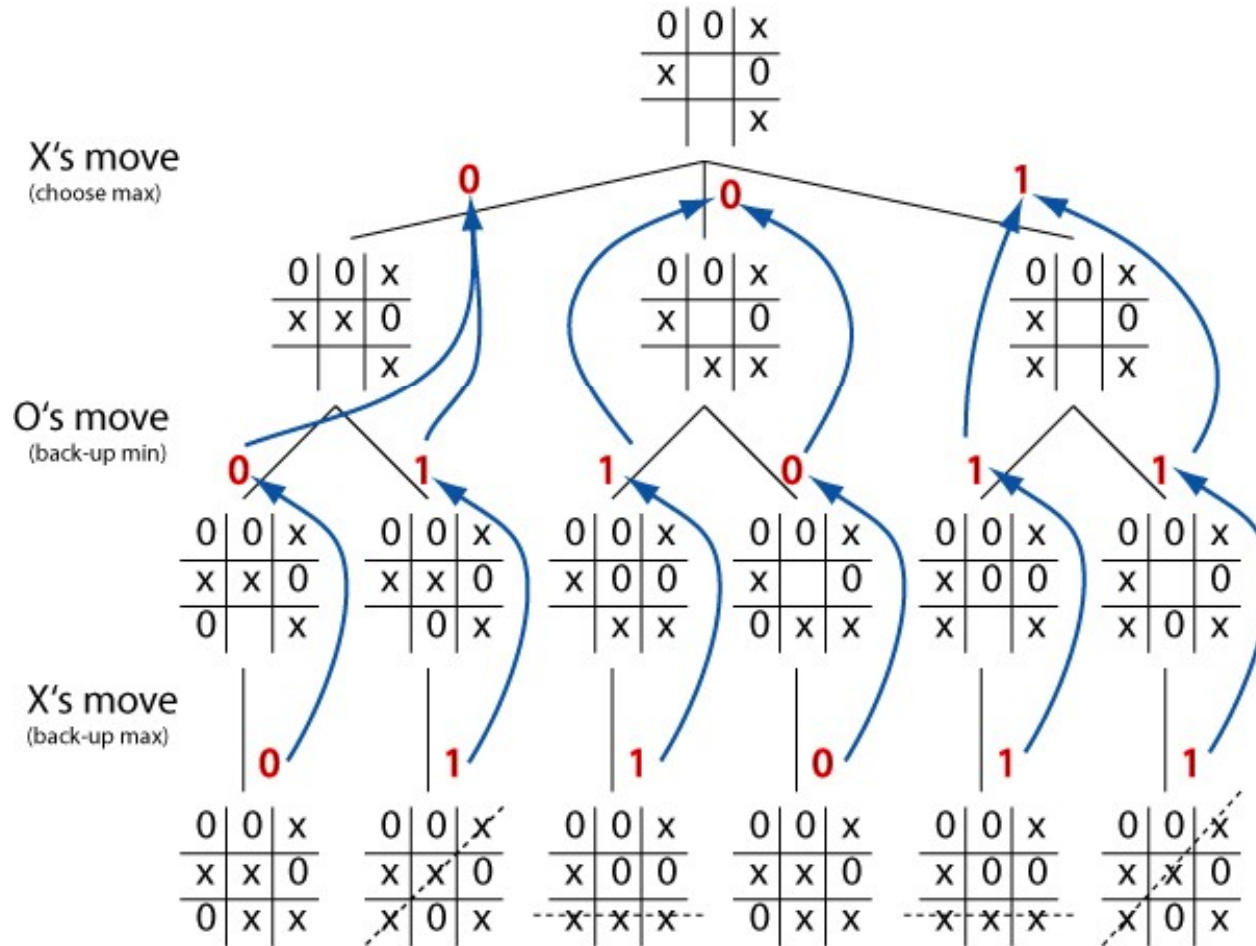
- Finden des optimalen Spielzuges
- Aufstellung Suchbaum
- Erweiterbarkeit des Spielfeldes

# Lösungsansatz



- Suchbaum aufstellen
- Anwendung des Minimax-Algorithmus
- Erstellen einer guten Zugevaluation
- Funktionen variabel halten

# Minimax-Algorithmus



# Parallelisierungsschema



- Erstellung einer Warteschlange
- Verteilung der Knoten an verfügbare Prozesse (scatter)
- Verarbeitung durch einzelne Prozesse
- Sammlung der Ergebnisse (gather)